

## User Experience Design

Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern

Bearbeitet von  
Christian Moser

1. Auflage 2012. Buch. viii, 252 S. Hardcover

ISBN 978 3 642 13362 6

Format (B x L): 19,3 x 26 cm

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Professionelle Anwendung > Web Graphik & Design, Web-Publishing](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text "beck-shop.de" in a bold, red, sans-serif font. Above the "i" in "shop" are three red dots of increasing size. Below the main text, the words "DIE FACHBUCHHANDLUNG" are written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

**beck-shop.de**  
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](http://beck-shop.de) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

# Inhalt

## 1 User Experience Design

Das Erlebnis ist der Schlüssel zum Erfolg	2
Erlebnisse im Alltag	4
Der Einfluss der Zeit auf das Erlebnis	6
Der Einfluss der Situation auf das Erlebnis	8
Ein Produkt – viele Berührungspunkte	10
 Das Erlebnis bewusst gestalten	 12
Der User-Experience-Design-Prozess	14
Integration in einen Entwicklungsprozess	16
Zusammenstellen eines interdisziplinären Teams	18
User Experience Design auf Unternehmensebene	20

## 2 Ideenfindung

Alles beginnt mit einer guten Idee	24
Der Ideenfindungsprozess	26
Kreativitätsmethoden	28
Ideenworkshop	30

## 3 Business-Analyse

Von der Idee zur Produktinnovation	34
Ausarbeiten einer Produktvision	36
Umweltanalyse	38
Konkurrenzanalyse	40
SWOT-Analyse	42
Kano-Analyse	44
Zielgruppenanalyse	46
Erstellen einer Produkte-Roadmap	48
 Stakeholder-Management	 50
Stakeholder-Interviews	52

## 4 Nutzerforschung

Die Nutzer und ihren Kontext verstehen	56
Ablauf einer Nutzerforschung	58
 Methoden zur Nutzerforschung	 60
Contextual Inquiry	62
Interviews	64
Umfragen	66
Fokusgruppen	68
Benutzertagebuch	70
 Datenauswertung und Modellierung	 72
Auswertung qualitativer Daten	74
Auswertung quantitativer Daten	76
Personas	78
Kontextmodelle	80
Glossar	82

## 5 Anforderungen

Anforderungsmanagement	86
Der Anforderungsmanagement-Prozess	88
Anforderungsdefinition	90
Use Cases	92
Use-Case-Diagramm	94
User Stories	96
Kontextszenarien	98
Storyboards	100
Nicht-funktionale Anforderungen	102

## 6 Informationsarchitektur

Informationen verständlich strukturieren	106
Entwickeln einer Informationsarchitektur	108
Inhaltliche Bestandsaufnahme	110
Das mentale Modell der Benutzer	112
Card Sorting	114
Entwickeln eines Navigationskonzepts	116
Navigationsplan	118

## 7 Interaktionsdesign

<b>Gestaltung der Benutzerschnittstelle</b>	<b>122</b>
Die Anatomie einer Interaktion	124
Entwickeln eines Interaktionsdesigns	126
Interaktionsstile	128
Postur von Applikationen	130
<b>Ein- und Ausgabemedien</b>	<b>132</b>
Tastatur und Maus	134
Touch und Multitouch	136
<b>Interaktionsmuster</b>	<b>138</b>
Interaktionselemente	140
Anordnung von Interaktionselementen	142
<b>Erstellen eines Interaktionskonzepts</b>	<b>144</b>
Designprinzipien	146
Feedback	148
Benutzerhilfen	150
Umgang mit Fehlern	152
Barrierefreiheit	154
Globalisierung	156
Kulturmodell von Hofstede	158
Styleguide	160
<b>Interaktionsprototypen</b>	<b>162</b>
Skizzen	164
Papierprototypen	166
Wireframes	168

## 8 Informationsdesign

<b>Komplexe Sachverhalte einfach darstellen</b>	<b>172</b>
Informationsvisualisierung	174
Interaktionstechniken	176
Technisches Schreiben	178

## 9 Visual Design

<b>Visuelle Gestaltung der Benutzerschnittstelle</b>	<b>182</b>
Visuelle Wahrnehmung	184
Gestaltgesetze	186
<b>Farbe</b>	<b>188</b>
Farbsysteme	190
Farbharmonien	192
Farbkontraste	194
Wirkung von Farben	196
Erstellen eines Farbkonzeptes	198
<b>Typographie</b>	<b>200</b>
Makrotypographie	202
Erstellen eines typographischen Konzepts	204
<b>Piktogramme</b>	<b>206</b>
Piktogramme selber entwerfen	208
Affordance	210
<b>Visual-Design-Prototypen</b>	<b>212</b>
Moodboards	214
Grafische Mock-ups	216

## 10 Usability Testing

<b>Prüfen der Benutzbarkeit</b>	<b>220</b>
Ablauf eines Usability-Tests	222
<b>Evaluationsmethoden</b>	<b>224</b>
Hallway-Testing	226
Pluralistic Walkthrough	228
Formaler Usability-Test	230
Heuristische Evaluation	232
Cognitive Walkthrough	234
Usability-Befragung	236
GOMS	238
A/B-Tests	240

## 11 Anhang

Literatur	244
Stichwortverzeichnis	248